

Logro de la perfección en un domingo por la mañana

No soy amigo de la vanagloria, pero hace unas semanas, un domingo por la mañana, logré la perfección. Más específicamente, estaba half de algo perfectamente logrado. En la segunda versión de la canción Love Sick, que solo vio la luz el año pasado como parte de la serie continua de lanzamientos oficiales Bootleg, Bob Dylan dice que está "luchando, esforzándome" por la perfección. La prueba de la lucha y el esfuerzo es la ausencia de esta declaración en la primera toma y su eliminación de la subsiguiente versión seleccionada para el álbum *Time Out of Mind* (1997). A pesar de lo que afirma, Dylan no está -ni ha estado nunca- interesado en la perfección. Siempre se dirige a la siguiente línea, el siguiente verso, la siguiente canción. Sí, mira hacia adelante, en otra canción, al día en que pintará su pieza maestra, pero varias obras maestras potenciales fueron abandonadas -She's Your Lover Now, I'm Not There- porque otras obras maestras imperfectas pronto estaban compitiendo por atención.

Dylan ha escrito más grandes canciones que nadie en la historia, pero una condición de esa grandeza es que no se aferró a perfeccionar ninguna de ellas. Cada versión de cada canción de Dylan podría mejorarse. Por cada mejora hecha en las letras de una canción, hay una pérdida correspondiente. Él añade líneas maravillosas, tira grandes líneas y deja líneas terribles intactas. Su constante manipulación de las letras es una prueba no de perfeccionismo, sino de un hambre inquieta que, de cierta manera, es su opuesto. En este sentido, se asemeja al fotógrafo Robert Frank, quien dijo que un libro de [qual o melhor aplicativo para fazer aposta de jogos](#) gráficas de Hermann Eidenbenz "me hizo apartarme de la perfección para siempre".

En cambio, las [qual o melhor aplicativo para fazer aposta de jogos](#) gráficas en el volumen fundamental de 1959 de Frank, *The Americans* – presentadas adecuadamente por Jack Kerouac, quien se comprometió con el imperfecto y potencialmente destructivo credo de "primera thought, thought mejor" – fueron tan borrosas y espontáneas que reconfiguraron las nociones de lo que podría constituir una [qual o melhor aplicativo para fazer aposta de jogos](#) gráfica importante. Desde entonces, muchas de las cosas hasta entonces consideradas defectos se han doblado en la idea de la excelencia [qual o melhor aplicativo para fazer aposta de jogos](#) gráfica.

No hay perfección en el arte, la música o la literatura. Puede editar su cuerpo de trabajo en nombre de estándares rigurosos de alta calidad sin concesiones, pero la perfección resulta elusiva. (¡Es raro que un libro aparezca sin errores de ortografía!) Philip Larkin publicó solo tres libros de verso maduro, pero aun así, incluso estos volúmenes delgados contienen mucha relleno - como él mismo fue el primero en reconocer. Entonces, ¿dónde se puede encontrar la perfección?

Vaguamente recuerdo la satisfacción profunda, cuando tenía 15 años, de hacer la tarea de matemáticas y resolver ecuaciones y álgebra correctamente: el sentido de que algo encaja exactamente en su lugar. Supongo que cada prueba matemática es una especie de perfección, pero, sabiendo poco de ese mundo abstracto, pasaré al mundo corporal del deporte.

En la mayoría de los deportes, como famosamente lo señaló Jean-Paul Sartre, todo se complica por el oponente o el equipo oponente. Hay tantas variables, tantas partes móviles y personas, como para hacer que la perfección sea imposible. En el fútbol se han marcado muchos goles geniales, pero nunca se puede marcar un gol perfecto. Esto está lingüísticamente codificado en el rugby, donde la idea, por la que los jugadores están dispuestos a soportar niveles extraordinarios de castigo físico, se llama simplemente una *try*. Mientras que el documental sobre John McEnroe en el Abierto de Francia de 1984 se llama *En el reino de la perfección*, reside en

el reino de la frustración precisamente -ese término una vez más- porque la perfección resulta no sólo inadmisibile, sino una forma de autoobstaculización.

Manor Lords: El éxito sorpresa de la ciudadela medieval

Lanzado a finales de abril, Manor Lords es el último éxito en una serie de videojuegos recientemente lanzados. A pesar de su apariencia sencilla, el ascenso de este juego de ciudad-constructor es más impresionante que el enorme lanzamiento de Helldivers 2 o el fenómeno de póker Balatro. Desarrollado en gran parte por una sola persona y lanzado en un estado inacabado, Manor Lords vendió un millón de copias en sus primeras 24 horas a la venta.

La escala del éxito de Manor Lords es asombrosa, pero contrario a las apariencias, no ha surgido de la nada. La momentum alrededor del juego ha estado construyéndose durante años, parte de una oleada más grande en la popularidad de los juegos de ciudad-constructor en general. También hay más en Manor Lords de lo que parece, ya que su exterior medieval rutinario encubre una simulación enriquecida y detallada de la vida feudal.

¿Qué es Manor Lords?

Es un juego de ciudad-constructor, el último en una larga línea de juegos que se remontan a 1989 SimCity, con ejemplos más modernos que incluyen 2024 Cities: Skylines. Estos juegos implican la construcción y el manejo de un asentamiento desde una perspectiva de pájaro, la planificación de redes viales, la creación de hogares para que las personas vivan, la organización de servicios públicos y, en general, el intento de mantener a tus ciudadanos vivos y felices.

La revolución estacional de Manor Lords

...Manor Lords. Los ciclos estacionales son la columna vertebral del diseño de Manor Lords. Esto se ve claramente en el sistema de subsistencia, que resalta los desafíos de sobrevivir en una sociedad preindustrial. Como en los asentamientos rurales medievales reales, el juego gira en gran medida en torno a las estaciones. Tus aldeanos pueden sobrevivir durante un tiempo cazando ciervos y recolectando bayas, pero estos recursos son limitados y se agotarán una vez que llegue el invierno. Para que un asentamiento prospere verdaderamente, debes dominar el entorno, arar campos, sembrar semillas y cosechar cosechas en el momento adecuado, asegurándote de que tengas suficientes existencias para sobrevivir a los meses magros. La mera supervivencia es un desafío organizacional. Fallar en planificar con anticipación resultará en aldeanos hambrientos y congelados antes de que termine el año.

¿Por qué Manor Lords es tan popular?

Manor Lords ha ido acumulando momentum durante años a través del sistema de Wishlist de la tienda de juegos de PC Steam, que permite a los jugadores realizar un seguimiento de los juegos en los que están interesados y brinda a los desarrolladores alguna noción del entusiasmo en torno a ellos. Cuando el desarrollador de Manor Lords, Greg Stycze, reveló el juego en 2024, esperaba recibir alrededor de 14,000 Wishlists. La semana antes de su lanzamiento, había acumulado más de 3 millones de Wishlists, lo que lo convirtió en el juego más codiciado en el servicio en ese momento.

Manor Lords también ganó popularidad durante una ola más grande de interés en los juegos de ciudad-constructor, especialmente aquellos con un giro survivalista. Esto comenzó con 2024 Frostpunk, que vio a los jugadores construyendo una ciudad en un mundo cubierto de hielo, colocándolos en el cargo de un déspota que tenía que tomar decisiones difíciles para garantizar

la supervivencia de la humanidad. El éxito de Frostpunk generó un subgénero de juegos que colocan los objetivos de planeación urbana de los jugadores contra climas y situaciones más duros.

Otros ejemplos incluyen Against the Storm (publicado por la misma compañía que Manor Lords), que desafía a los jugadores con la construcción de una sociedad en una tierra cada vez más consumida por los océanos en aumento, junto con Timberborn, donde los jugadores administran una metrópolis construida por castores, y la próxima secuela de Frostpunk, que construye sobre las ideas del juego que inició todo.

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: jogo do mario

Palavras-chave: **jogo do mario - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-07-28